

DIH, Jurnal Ilmu Hukum
Agustus 2011, Vol. 7, No. 14, Hal. 95 - 106

TINJAUAN YURIDIS PEMBUKTIAN KASUS PERJUDIAN SEPAK BOLA VIA INTERNET

Marcy Marlando

Fakultas Hukum
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Abstract

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Dalam perspektif hukum dan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, Apalagi didukung dengan kemajuan internet sehingga membuat orang jadi tidak takut lagi dalam berjudi meskipun telah di larang, hal ini sebenarnya dipicu oleh kurang sigapnya para aparat kepolisian yang kurang lengkap dalam masalah pembuktian.

PENDAHULUAN

Pada saat ini keunggulan komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga dapat menekan jumlah tenaga kerja, biaya serta memperkecil kemungkinan melakukan kesalahan, mengakibatkan masyarakat semakin mengalami ketergantungan kepada komputer. Dampak negatif dapat timbul apabila terjadi kesalahan yang ditimbulkan oleh peralatan komputer yang akan mengakibatkan kerugian besar bagi pemakai (*user*) atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja mengarah kepada penyalahgunaan komputer

Untuk mensejahterakan masyarakat melalui kebijakan hukum pidana tidak merupakan satu-satunya cara yang memiliki peran paling strategis. Dikatakan demikian karena hukum pidana hanya sebagai salah satu dari sarana kontrol masyarakat (sosial). Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signi-

fikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi arena efektif perbuatan melawan hukum. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan Hukum Siber, yang diambil dari kata *Cyber Law* adalah istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi.¹

Istilah lain yang digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Law Of Information Technology*), Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan hukum Mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan internet dan pemanfaatan teknologi informasi berbasis virtual.

Istilah hukum *cyber* digunakan dalam tulisan ini dilandasi pemikiran bahwa *cyber* jika diidentikan dengan “Dunia Maya” akan cukup menghadapi persoalan jika harus membuktikan suatu persoalan yang diasumsikan seba-

¹Budi Raharjo, Pernak Pernik Peraturan dan Pengaturan Cyber space di Indonesia, Aditama, Jakarta, 2003

gai “maya”, sesuatu yang tidak terlihat dan semu.²

Terdapat tiga pendekatan untuk mempertahankan keamanan di *cyberspace*, pertama adalah pendekatan teknologi, kedua pendekatan sosial budaya-etika, dan ketiga pendekatan hukum. Untuk mengatasi keamanan gangguan pendekatan teknologi sifatnya mutlak dilakukan, sebab tanpa suatu pengamanan jaringan akan sangat mudah disusupi, diintersepsi, atau diakses secara ilegal dan tanpa hak. Melihat fakta hukum sebagaimana yang ada pada saat ini, dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah disalahgunakan sebagai sarana kejahatan ini menjadi teramat penting untuk diantisipasi bagaimana kebijakan hukumnya, sehingga *Cyber Crime* yang terjadi dapat dilakukan upaya penanggulangannya dengan hukum pidana, termasuk dalam hal ini adalah mengenai sistem pembuktiannya.³

Dikatakan teramat penting karena dalam penegakan hukum pidana dasar pembenaran seseorang dapat dikatakan bersalah atau tidak melakukan tindak pidana, di samping perbuatannya dapat dipersalahkan atas kekuatan Undang-undang yang telah ada sebelumnya (asas legalitas), juga perbuatan mana didukung oleh kekuatan bukti yang sah dan kepadanya dapat dipertanggungjawabkan (unsur kesalahan).

Pemikiran demikian telah sesuai dengan penerapan asas legalitas dalam hukum pidana (KUHP) kita, yakni sebagaimana dirumuskan secara tegas dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP “*Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali*” atau dalam istilah lain dapat dikenal, “tiada pidana tanpa kesalahan”. Bertolak dari dasar pembenaran sebagaimana diuraikan di atas, bila dikaitkan dengan *Cyber Crime*, maka unsur membuktikan dengan kekuatan alat bukti yang sah dalam hukum acara pidana merupakan masalah yang tidak kalah pentingnya untuk diantisipasi di samping unsur kesalahan dan adanya perbuatan pidana. Akhirnya

dengan melihat pentingnya persoalan pembuktian dalam *Cyber Crime* maka dalam hal pembuktian perlu banyak pembaharuan.

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Meskipun demikian, berbagai macam dan bentuk perjudian dewasa ini sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi.

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian.

Sekarang ini sedang marak pertandingan sepak bola yang ada di luar maupun didalam negeri, yaitu Liga Premier (Inggris), Seri A (Italia), La Liga (Spanyol) dan dalam negeri yaitu Copa Indonesia dan Super Liga. Fenomena tersebut menjadi ladang yang subur bagi para Bandar judi sebagai ladang untuk bermain judi. Kalau dulu sebelum teknologi belum secanggih sekarang orang-orang bermain judi hanya dengan mengandalkan televisi atau radio untuk mengetahui tim-tim mana saja yang akan bertanding lalu bertaruh, dan pertarungan tersebut hanya terjadi antar teman ataupun saudara.

Tapi dengan adanya computer orang-orang dapat melakukan perjudian melalui computer (*computer-related betting*) skala yang luas dan tentunya akan menjanjikan keuntungan yang besar.

KUHP pasal 303 ayat (3) KUHP menyatakan bahwa Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada

²Ahmad M Ramli, Prinsip-prinsip Cyber Law Dan kendala HukumPositif Dalam Menanggulangi Cyber Crime, FakultasHukum Universitas Padjajaran, Jakarta, 2004. hal 2

³Ibid., hal 4-5

umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. Ancaman pidana perjudian sebenarnya sudah cukup berat, yaitu dengan hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah).

Meskipun sudah ada hukum yang mengatur tentang perjudian, akan tetapi masih banyak kendala yang dihadapi dalam pembuktian kasus perjudian bola via internet karena dalam KUHP masih sulit ditentukan apakah dunia maya masuk dalam ruang lingkup dari Pasal 303 ayat (3 KUHP).

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, saya dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut yaitu :

- a) Bagaimanakah pembuktian dalam kasus perjudian sepak bola via Internet ?
- b) Bagaimana penerapan pasal 303 ayat (3) KUHP dalam kasus perjudian bola via Internet ?

METODE PENELITIAN

Menggunakan pendekatan normatif, tinjauan yuridis normatif, yaitu dengan melakukan identifikasi terhadap isu-isu hukum yang berkembang dalam masyarakat, mengkaji penerapan-penerapan hukum dalam masyarakat, mengkaji pendapat para ahli-ahli hukum terkait dan analisa kasus dalam dokumen-dokumen untuk memperjelas hasil penelitian, kemudian ditinjau aspek praktis dan aspek akademis keilmuan hukumnya dalam penelitian hukum.

PEMBAHASAN

Analisis Pembuktian Kasus Perjudian Sepak Bola Via Internet

Sistim pembuktian di era teknologi informasi sekarang ini menghadapi tantangan besar

yang memerlukan penanganan serius, khususnya dalam kaitan dengan upaya pemberantasan perjudian sepak bola via internet yang sedang marak saat ini, Hal ini muncul karena bagi sebagian pihak jenis-jenis alat bukti yang di pergunakan selama ini dipakai untuk menjerat pelaku tindak pidana tidak mampu lagi di pergunakan dalam menjerat pelaku-pelaku kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) yang termasuk didalamnya perjudian sepak bola via internet .

Pembuktian dalam hukum pidana merupakan sub sistem kebajikan kriminal sebagai *science of responses* yang mencakup berbagai disiplin ilmu. Hal ini disebabkan oleh luasnya kausa dan motif berkembangnya jenis kejahatan yang berbasis teknologi dewasa ini. Penggunaan transaksi elektronik yang tidak menggunakan kertas (*paperless transaction*) dalam sistem pembayaran menimbulkan permasalahan khususnya terkait dengan ketentuan pembuktian sebagaimana diatur dalam Pasal 184 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP). Sedangkan dalam Pasal 1866 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata disebutkan alat-alat bukti terdiri atas: bukti tulisan, bukti dengan saksi-saksi, persangkaan, pengakuan dan sumpah⁴.

M. Yahya Harahap menyatakan bahwa pembuktian merupakan masalah yang memegang peranan dalam proses pemeriksaan sidang pengadilan. Melalui pembuktian menentukan nasib terdakwa. Apabila hasil pembuktian dengan alat-alat bukti yang ditentukan oleh undang-undang tidak cukup membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa, terdakwa dibebaskan dari hukuman. Sebaliknya, kalau kesalahan terdakwa dapat dibuktikan dengan alat-alat bukti yang disebutkan dalam Pasal 184 KUHAP, terdakwa dinyatakan bersalah. kepadanya akan dijatuhkan hukuman oleh karena itu, hakim harus hati-hati, cermat, dan matang menilai dan

⁴Mas Wigrantoro Roes Setiyadi dan Mirna Dian Avanti Siregar, Naskah Akademik Rancangan Undang-undang Tindak Pidana di Bidang Teknologi Informasi, Indonesia Media Law and Policy Center, November, 2003, hlm 25. dalam <<http://www.gipi.or.id/download/naskah%20Akademik>>

mempertimbangkan nilai pembuktian. Mene-liti sampai dimana batas minimum "kekuatan pembuktiaan" atau *bejiwijs kracht* dari setiap alat bukti yang disebut dalam Pasal 184 KUHP.⁵

Sementara itu, pesatnya teknologi infor-masi melalui internet telah mengubah akti-vitas-aktivitas kehidupan yang semula perlu dilakukan secara kontak fisik, kini dengan menggunakan media *cyberspace*, aktivitas keseharian dapat dilakukan secara virtual atau maya. Masalah pelik yang dihadapi penegak hukum saat ini adalah bagaimana menjaring pelaku *cybercrime* yang mengusik rasa kea-dilan tersebut dikaitkan dengan keteentuan pidana yang berlaku.

Hambatan yang klasik adalah sulitnya menghukum si pelaku mengingat belum leng-kapnya ketentuan pidana yang mengatur ten-tang kejahatan komputer, internet, dan tekno-logi informasi (*cybercrime*) dan belum di terimanya dokumen elektronik (misalnya file komputer) sebagai alat bukti oleh konsep yang dianut KUHP.

Alat-alat bukti yang dimaksud adalah :

1. Keterangan saksi-saksi

Berkenaan dengan sifat *cybercrime* yang virtual, maka pembuktian dengan ketera-ngan saksi tidak dapat diperoleh secara langsung keterangan saksi hanya dapat be-rupa hasil pembicaraan atau hanya mende-ngar dari orang lain. Kesaksian ini dikenal sebagai *testimonium de auditum* atau *hear-say evidence*. Meskipun kesaksian jenis ini tidak diperkenankan sebagai alat bukti, akan tetapi dalam peraktiknya tetap dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan bagi hakim untuk memperkuat keyakinannya sebelum menjatuhkan putusannya. Kemungkinan yang dapat dijadikan ketera-ngan saksi ialah melalui hasil interaksi didalam dunia *cyber*, seperti *chatting* dan *e-mail* antar pengguna internet, atau juga dapat melalui keterangan seorang adminis-

trator system computer yang telah disertifi-kasi.

2. Keterangan Ahli

Keterangan ahli menjadi signifikan penggu-naannya jika jaksa mengajukan alat bukti elektronik untuk membuktikan kesalahan pelaku *cybercrime*. Peran keterangan ahli disini adalah untuk memberikan suatu pen-jelasan di dalam persidangan bahwa doku-men/data elektronik yang diajukan adalah sah dan dapat dipertanggungjawabkan seca-ra hukum. Hal ini diperlukan karena ter-kadang dalam praktiknya, para pelaku *cybercrime* dapat menghapus atau me-nyembunyikan aksi mereka agar tidak ter-deteksi oleh aparat penegak hukum.

Dan dalam hal ini saksi ahli tidak hanya pada operator laboratorium forensik komu-nikasi, karena lebih luas lagi akan melibat-kan ahli-ahli dalam berbagai bidang antara lain ahli dalam teknologi informasi, mende-sain internet, program-program jaringan computer serta ahli dalam bidang enkripsi/ password atau pengaman jaringan compu-ter. Kombinasi dari fakta-fakta yang di-dapat dari laboratorium forensik dan opini para saksi ahli diharapkan dapat membantu para penyidik dalam proses penyidikan, diman produk hasil penyidikan tersebut dapat diterima oleh jaksa penuntut umum dan hakim.

Peranan seorang ahli dalam *cybercrime* merupakan sesuatu yang tidak bis ditawar-tawar lagi mengingat pembuktian dengan alat bukti elektronik masih sangat riskan penggunaannya didepan siding pengadilan. Disinilah pentingnya kedudukan seorang ahli, yaitu untuk memberikan keyakinan kepada hakim

3. Alat Bukti Surat

Surat adalah alat bukti yang penting dalam proses penyidikan dan penyelidikan kasus *cybercrime*, penyelidikan dan penyi-dikan dapat menggunakan "surat" untuk membuat terang kasus ini. Dengan didu-kung oleh keterangan saksi, maka surat menjadi alat bukti yang sah, dapat diterima dan dapat memberatkan pelaku kasus *cybercrime* di pengadilan.

⁵ M. Yahya Harahap, "Pembahasan Permasalahn Dan Penerapan KUHP:pemeriksaan Sidang Pengadialan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali". Edisi Kedua, Sinar Grafiaka, 2000, hlm.252.

Surat dalam kasus-kasus *cybercrime* mengalami perubahan dari bentuknya yang tertulis menjadi tidak tertulis dan bersifat online. Alat bukti surat dalam sistem komputer yang telah disertifikasi ada dua kategori.⁶ Pertama, bila sebuah sistem komputer yang telah disertifikasi oleh badan yang berwenang, maka hasil Print Out komputer dapat dipercaya keotentikannya. Contohnya receipt yang dikeluarkan oleh suatu bank dalam transaksi ATM. Alat bukti ini mempunyai kekuatan pembuktian meskipun dalam persidangan akan dibutuhkan keterangan lebih lanjut.

Kedua, bukti sertifikasi dari badan yang berwenang tersebut dapat di kategorikan sebagai alat bukti, karena dibuat oleh dan atau pejabat yang berwenang. Meskipun penggunaan kedua bukti surat ini mengalami kendala dari segi pengertian "pejabat yang berwenang" dimana didalam perundang-undangan yang dimaksud dengan pejabat yang berwenang adalah notaris.

4. Petunjuk

Berdasarkan Pasal 188 KUHP, petunjuk adalah perbuatan, kejadian atau keadaan, yang karena penyesuaiannya, baik antara yang satu dengan yang lain, maupun dengan tindakan pidana itu sendiri, petunjuk tersebut hanya dapat diperoleh dari keterangan saksi, surat dan keterangan terdakwa yang penilaian atas kekuatan pembuktiannya dalam setiap keadaan tertentu dilakukan oleh hakim dengan arif lagi bijaksana, setelah hakim mengandakan pemeriksaan dengan penuh kecermatan dan keseksamaan berdasarkan hati nuraninya.

Dalam kasus-kasus *cybercrime*, pengumpulan alat bukti secara fisik akan sulit dipenuhi. Yang paling mudah dalam melakukan pengumpulan bukti-bukti adalah mencari petunjuk-petunjuk yang mengindikasikan telah adanya suatu niat jahat berupa akses secara tidak sah. Misalnya dengan melihat atau mendengarkan keterangan

saksi di pengadilan, atau juga dari keterangan terdakwa di pengadilan

Mewujudkan suatu petunjuk dari bukti-bukti yang ditemukan dalam kasus *cybercrime* akan sulit jika hanya mendasarkan pada keterangan saksi, surat, keterangan terdakwa saja meskipun hal tersebut masih mungkin untuk diterapkan.⁷ Bisa saja hakim memperoleh petunjuk dari alat-alat bukti tersebut di persidangan. Akan tetapi apabila hakim dapat petunjuk yang diajukan di persidangan adalah bukti elektronik (yang disertai dengan keterangan ahli), maka petunjuk ini akan bersifat lebihkuat dan memberatkan terdakwa dibandingkan dengan petunjuk-petunjuk lain.

5. Keterangan Terdakwa

Dalam pasal 189 ayat 1 KUHP ditentukan bahwa keterangan terdakwa adalah apa yang terdakwa lakukan, ketahui dan alami sendiri. Dalam kasus-kasus *cybercrime*, keterangan terdakwa yang dibutuhkan terutama mengenai cara-cara pelaku melakukan perbuatannya, akibat yang ditimbulkan, informasi jaringan serta motivasinya, keterangan terdakwa mengenai keempat hal tersebut sifatnya adalah memberatkan terdakwa.

Pada peraktiknya, perolehan keterangan terdakwa menjadi suatu proses yang sulit dilakukan. Hal ini dikarenakan, kemampuan pengetahuan teknologi informasi penyidik yang terbatas, pelaku *cybercrime* yang sulit untuk diidentifikasi secara pasti, serta kuatnya jaringan diantara sesama pelaku *cybercrime*.

Meskipun bukan tidak mungkin dapat dilakukan penangkapan dan penahanan terhadapnya, keterangan terdakwa yang bersifat memberatkan akan sulit diperoleh mengingat seorang pelaku *cybercrime* tidak akan bersedia membocorkan atau membuka rahasia jaringan/kelompoknya, baik rahasia identitas pelaku lain maupun rahasia cara kerjanya. jika keterangan terdakwa dapat diajukan ke pengadilan dan hakim menilai bahwa keterangan tersebut adalah sah. Kemudian atasnya hakim memperoleh

⁶ Edmon Makarim, "Telematic Law, Cyber Law, Media, Communication & Information Technologies", Seminar Nasional Cyber Law 2000 halaman 437, Grand Hotel Preanger, Bandung.

⁷Ibid., hlm.433.

keyakinan, maka terhadap terdakwa pelaku *cybercrime* tersebut dapat dikenakan delik-delik KUHP

Dalam upaya-upaya yang dapat dilakukan terkait dengan masalah pembuktian oleh pengadilan dan penyidikan oleh POLRI dalam *cybercrime* dapat digunakan berbagai macam cara, antara lain dengan mengoptimalkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, mengembangkan pengetahuan dan kemampuan penyidik dalam Dunia *Cyber*, menambahkan dan meningkatkan fasilitas komputer forensik dalam POLRI.

Kejahatan internet atau yang lebih populer dengan istilah *cybercrime* ini dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dan korban kejahatan. Dengan sifat seperti itu, semua negara termasuk Indonesia yang melakukan aktivitas internet akan terkena imbas dari perkembangan kejahatan dunia maya. Para *hacker* selalu mencari celah untuk menggunakan keahliannya melakukan kejahatan. Memudarnya batas-batas geografi dalam abad 21 yang dikenal sebagai abad informasi ini telah mengubah cara pandang terhadap penyelesaian dan praktik kejahatan dari model lama (*konvensional*) ke model baru (*elektronik*).

Kekuatan jaringan dan komputer pribadi berbasis pentium menjadikan setiap komputer sebagai alat yang potensial bagi para pelaku kejahatan. Globalisasi aktivitas kriminal yang memungkinkan para penjahat melintas batas elektronik merupakan masalah nyata dengan potensi memengaruhi negara, hukum, dan warga negaranya. Fakta ini tak bisa dimungkiri karena internet dijadikan sarana yang efektif untuk mencapai tujuan-tujuan negatif yang diinginkan tanpa batasan geografis dan teritorial.

Optimalisasi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Sebenarnya upaya untuk mengatasi kejahatan internet ini sudah disepakati di Hongaria pada 23 November 2001. Saat itu ada lebih kurang 30 negara menandatangani Convention On Cyber Crime sebagai wujud kerja sama multilateral untuk menanggulangi

aktivitas kriminal melalui internet dan jaringan komputer lainnya. Namun, upaya penanggulangan kejahatan internet ini menemukan masalah dalam hal yurisdiksi.

Pengertian yurisdiksi sendiri adalah kekuasaan atau kemampuan hukum negara terhadap orang, benda, atau peristiwa (hukum). Yurisdiksi ini merupakan refleksi dari prinsip dasar kedaulatan negara, kesamaan derajat negara, dan prinsip tidak campur tangan. Dalam konteks ini Indonesia bisa memainkan perannya bersama-sama dengan negara-negara lain di dunia untuk mengatasi masalah kejahatan internet. Dalam lingkup nasional, kejahatan internet pada saatnya akan menjadi bentuk kejahatan serius yang dapat membahayakan keamanan individu, masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Apabila Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dilihat dalam perspektif penanggulangan penyalahgunaan internet di atas, maka semestinya tak perlu ada pro dan kontra. Ini karena pada dasarnya kehadiran UU itu untuk melindungi masyarakat dari kerugian dan kehancuran akhlak yang akan berimplikasi pada kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara.

Walaupun demikian, kehadiranangkat hukum itu pun tidak secara otomatis dapat menghentikan langkah para hacker. Bahkan, boleh jadi perangkat hukum ini akan memancing keberanian mereka untuk mencari titik-titik lemahnya sehingga mereka bisa terus melancarkan aksinya. Selain itu, kita tidak dapat selalu mengacu pada Undang-undang Informasi Transaksi elektronik dan Kitab Undang-undang Hukum Pidana lama saja, melainkan mengikuti perkembangan jaman kita membutuhkan KUHP baru. Dalam pasal 5 ayat 1 dan 2 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik mendeskripsikan bahwa Dokumen elektronik dan Informasi Elektronik adalah merupakan alat bukti yang sah. Selain dalam pasal 44 Undang-undang yang sama mengatakan :
 “Alat bukti penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan di sidang pengadilan menurut ketentuan Undang-Undang ini adalah sebagai berikut:
 a. alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Perundang-undangan; dan alat

bukti lain berupa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 1 dan angka 4 serta Pasal 5 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3).” Selain deskripsi undang-undang ITE tersebut, dikenal pula alat bukti digital. Tindakan kejahatan tradisional umumnya meninggalkan bukti kejahatan berupa bukti-bukti fisik, karena proses dan hasil kejahatan ini biasanya juga berhubungan dengan benda berwujud nyata. Dalam dunia komputer dan internet, tindakan kejahatan juga akan melalui proses yang sama. Proses kejahatan yang dilakukan tersangka terhadap korbannya juga akan mengandalkan bantuan aspek pendukung dan juga akan saling melakukan pertukaran atribut. Namun dalam kasus ini aspek pendukung, media, dan atribut khas para pelakunya adalah semua yang berhubungan dengan sistem komputerisasi dan komunikasi digital. Atribut-atribut khas serta identitas dalam sebuah proses kejahatan dalam dunia komputer dan internet inilah yang disebut dengan bukti-bukti digital.

- b. Perangkat yang menggunakan format data digital untuk menyimpan informasi memang sangat banyak. Meskipun dalam artikel ini cakupannya hanya seputar perangkat komputer dan jaringan saja, namun perangkat-perangkat lain juga memiliki potensi untuk menyimpan bukti-bukti digital. Seperti misalnya perangkat ponsel, smart card, bahkan microwave juga bisa berperan sebagai sumber buktibukti digital.

Berdasarkan pertimbangan inilah maka dibuat tiga kategori besar untuk sumber bukti digital⁸, yaitu:

I. Open Computer Systems

Perangkat-perangkat yang masuk dalam kategori jenis ini adalah apa yang kebanyakan orang pikir sebagai perangkat komputer. Sistem yang memiliki media penyimpanan, keyboard, monitor, dan pernak-pernik yang biasanya ada di dalam komputer masuk dalam kategori ini. Seperti misalnya laptop, desktop, server, dan perangkat-perangkat sejenis lain.

Perangkat yang memiliki sistem media penyimpanan yang kian membesar dari waktu ke waktu ini mersumber yang kaya akan bukti-bukti digital. Sebuah file yang sederhana saja pada sistem ini dapat mengandung informasi yang cukup banyak dan berguna bagi proses investigasi. Contohnya detail seperti kapan file tersebut dibuat, siapa pembuatnya, seberapa sering file tersebut di akses, dan informasi lainnya semua merupakan informasi penting.

II. Communication Systems

Sistem telepon tradisional, komunikasi wireless, Internet, jaringan komunikasi data, merupakan salah satu sumber bukti digital yang masuk dalam kategori ini. Sebagai contoh, jaringan Internet membawa pesan-pesan dari seluruh dunia melalui e-mail. Kapan waktu pengiriman e-mail ini, siapa yang mengirimnya, melalui mana si pengirim mengirim, apa isi dari e-mail tersebut merupakan bukti digital yang amat sangat penting dalam investigasi.

III. Embedded Computer Systems

Perangkat telepon bergerak (ponsel), personal digital assistant (PDA), smart card, dan perangkat-perangkat lain yang tidak dapat disebut komputer tapi memiliki sistem komputer dalam bekerjanya dapat digolongkan dalam kategori ini. Hal ini dikarenakan bukti-bukti digital juga dapat tersimpan di sini. Sebagai contoh, sistem navigasi mobil dapat merekam ke mana saja mobil tersebut berjalan. Sensor dan modul-modul diagnosa yang dipasang dapat menyimpan informasi yang dapat digunakan untuk menyelidiki terjadinya kecelakaan, termasuk informasi kecepatan, jauhnya perjalanan, status rem, posisi persneling yang terjadi dalam lima menit terakhir. Semuanya merupakan sumber-sumber bukti digital yang amat berguna⁹.

⁸ Edmon Makarim, *Op.cit.*, hlm. 444

⁹ Saifudin Aswar, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Jakarta, 2003. S'to, "Seni Internet Hacking Uncensored", Jasakom, 2004

Uraian diatas menunjukan bahwa penggunaan system pembuktian dan alat-alat bukti berdasarkan pasal 184 KUHAP mampu menjangkau pembuktian untuk kejahatan *cyber* yang termasuk perjudian sepak bola via online, yang juga tergolong dalam tindak pidana baru. Penelusuran terhadap alat-alat bukti seperti keterangan saksi dan saksi ahli, juga pergeseran surat dan petunjuk dari konvensional menuju elektronik akan mampu menjerat pelaku *cybercrime*.

Analisis penerapan Pasal 303 ayat (3) dalam kasus Perjudian sepak bola via Internet

Perjudian sepak bola via internet merupakan salah satu bentuk dari kejahatan *cyber* yang berkaitan dengan judi, dan tertulis dalam Undang-Undang no 7 tahun 1974 Pasal 1 yaitu "Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan" sehingga meskipun perjudian sepak bola via internet sangat sulit dalam pembuktiannya akan tetapi masih dapat dibuktikan.

Dengan maraknya Sekarang ini pertandingan sepak bola yang ada di luar maupun didalam negeri, yaitu Liga Premier (Inggris), Seri A (Italia), La Liga (Spanyol) dan dalam negeri yaitu Copa Indonesia dan Super Liga. Fenomena tersebut menjadi ladang yang subur bagi para Bandar judi sebagai ladang untuk bermain judi. Apalagi dengan dibantu oleh kemajuan teknologi internet yang sangat praktis karena para penjudi dapat memilih, memberikan jumlah taruhan, dan mengambil hasil dari taruhan tersebut.

Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian. Dalam pasal 303 ayat (1) ke 2 berbunyi:

" Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesem-

patan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara".

Dapat di simpulkan bahwa pasal ini dapat menjerat pelaku perjudian sepak bola karena melibatkan masyarakat umum didalamnya sehingga dapat apidakan pelakunya dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda sebesar dua puluh lima juta rupiah sehingga dapat membuat pelaku perjudian jadi takut untuk melakukan hal tersebut. Tapi karena kemajuan teknologi internet terkadang jika penyidik tidak dapat membuktikan hal tersebut, dapat membuat pelaku perjudian sepakbola via internet dapat lolos, padahal dalam pasal 303 ayat 3 menyebutkan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya. Kejahatan yang berhubungan dengan komputer (computer crime) memerlukan ketentuan khusus dalam KUHP atau undang-undang tersendiri yang mengatur tindak pidana di bidang komputer.

Ketentuan tentang perjudian dalam KUHP diatur dalam pasal 303 dan 303 bis. Bunyi pasal 303 adalah:

[1] Diancam dengan pidana paling lama delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin; [berdasarkan Undang-undang No.7 Tahun 1974, jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi 25 juta rupiah

1. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli

- apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipeenuhinya sesuatu tata cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- [2] Kalau yang bersalah, melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencariannya itu.
- [3] Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Bunyi Pasal 303 bis adalah:

- [1] Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah;
 1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan, dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut pasal 303;
 2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau dipinggirnya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.
- [2] Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Bahwa hukum pidana yang ada tidak siap menghadapi kejahatan komputer, karena tidak segampang itu menganggap kejahatan komputer berupa pencurian data sebagai suatu pencurian. Kalau dikatakan pencurian harus ada barang yang hilang. Sulitnya pembuktian dan kerugian besar yang mungkin terjadi melatarbelakangi pendapatnya yang mengatakan perlunya produk hukum baru untuk menangani

kejahatan komputer agar dakwaan terhadap pelaku kejahatan tidak meleset.

Menghendaki perlu adanya ketentuan baru yang mengatur permasalahan tindak pidana komputer. Tindak pidana yang menyangkut komputer haruslah ditangani secara khusus, karena cara-caranya, lingkungan, waktu dan letak dalam melakukan kejahatan komputer adalah berbeda dengan tindak pidana lain.

Kasus judi online seperti yang dipaparkan diatas setidaknya bisa dijerat dengan 3 pasal dalam UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) atau UU No. 11 Tahun 2008. Selain dengan Pasal 303 KUHP menurut pihak Kepolisian diatas, maka pelaku juga bisa dikenai pelanggaran Pasal 27 ayat 2 UU ITE, yaitu "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Oleh karena pelanggaran pada Pasal tersebut maka menurut Pasal 43 ayat 1, yang bersangkutan bisa ditangkap oleh Polisi atau "Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan Pemerintah yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik".

Sementara sanksi yang dikenakan adalah Pasal 45 ayat 1, yaitu "Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Contoh kasus :

1. SEMARANG - Perjudian dalam bentuk taruhan sepakbola dengan menggunakan sarana internet dan telepon selular beromzet minimal Rp100 juta per hari, berhasil dibongkar oleh Polwiltabes Semarang. Modus operandinya adalah pemain atau

petaruh menyerahkan uang kepada sub bandar dengan menjagokan satu klub sepakbola yang sedang bertanding. Uang tersebut lalu diserahkan pada bandar secara langsung atau melalui rekening. Jika petaruh menang maka hadiahnya pun diserahkan lewat rekening atau secara langsung.

"Pada Sabtu 7 Maret, pukul 20.00 WIB kepolisian menggerebek rumah Mohammad Efendi (43) di Jalan Sambiroto I/30 RT09/RW01 Kelurahan Sambiroto, Kecamatan Tembalang, Semarang, Jawa Tengah. Untuk mengetahui hasil pertandingan dia membuat website www.asianbookie.com," jelas Kapolda Jawa Tengah Irjen Alex Bambang Riatmodjo, Minggu (15/3/2009).

Selain menangkap Moh Efendi, polisi juga mengamankan sub bandar bernama Antonius Adi Wibowo, Willy Wiratno, dan Deddy Sutendi. Para petaruh juga berhasil ditangkap yaitu Ponco Ardi Murdianto, Soebroto, Ediyono, dan Danny Prasetyo. Selain itu, istri hasil nikah siri Moh Efendi yang bernama Supartini Wulandari (34) pun ditangkap karena diduga menampung atau membelanjakan hasil kejahatan perjudian yang dilakukan tersangka.

"Kami juga telah memblokir lima rekening untuk diselidiki lebih lanjut. Salah satunya atas nama Supartini Wulandari. Setiap hari rata-rata terjadi transaksi keuangan sekitar Rp100 juta," kata Alex.

Pada penggerebekan itu, polisi telah menyita barang bukti berupa satu CPU beserta monitor, dua laptop, satu modem, dua televisi flat 42 inch dan 30 inch, 12 ponsel, 13 buah kartu ATM milik tersangka dan istrinya, dua buku rekening BCA dan BII, uang tunai sebesar Rp3 juta, lima kurungan ayam aduan, satu mobil Honda Jazz H 138 TN, satu senapan angin, dua samurai serta tiga golok.

Dalam praktiknya Efendi membangun sebuah kamar yang digunakan untuk aktivitas perjudian. Di dalamnya, dilengkapi dengan komputer dengan modem dan TV flat 40 inch. Di dalam kamar itu polisi juga menemukan samurai, golok dan senapan angin. Bandar kaya tersebut ternyata juga memelihara hewan langka yaitu buaya, rusa tutul, dan babi hutan.

2. **SURABAYA, KOMPAS.com** - Unit Idik III Satuan Reserse dan Kriminal Polwiltabes Surabaya berhasil mengungkap kasus perjudian jenis togel, tasyo, dan bola melalui internet dengan omzet miliaran rupiah. Sebanyak empat tersangka berhasil diringkus di kamar 519 apartemen Metropolis, Surabaya, Sabtu (25/4).

Kapolwiltabes Surabaya Komisaris Besar Polisi Ronny mengatakan, dari empat tersangka, yaitu WS, YS, ED, dan JS polisi berhasil menemukan barang bukti berupa ratusan lembar kertas rekapan nomor togel, kalkulator, laptop, modem, telepon selular, printer, serta flash disk. Barang-barang tersebut diduga digunakan para tersangka dalam aksi perjudian mereka.

"Dalam semalam, omzet perjudian mereka berkisar Rp 100 juta hingga Rp 150 juta, bahkan dalam seminggu bisa mencapai rata-rata Rp 1 miliar," ucap Ronny.

Dalam aksinya, modus operandi yang digunakan adalah, tersangka WS berperan sebagai bandar. WS bertugas menerima tombokan dan setoran dari para pengepul serta pengecer melalui pesan singkat di telepon selular.

Selain melalui telepon selular, WS juga menerima tombokan dan setoran lewat situs www.sbobet.com dan www.ibcbet.com. Sebagian dari omzet transaksi tersebut juga disetorkan ke bandar lain yang bernama BJ alias joker.

"Kami terus mencari sindikat kasus perjudian ini, apakah transaksi hanya terjadi di Surabaya atau di kota lain juga. Untuk sementara tersangka masih empat

orang, tetapi informasi dari mereka terus kami kembangkan," jelas Ronny.

Menurut Ronny, keempat tersangka perjudian tersebut akan dijerat pasal 303 KUHP dan Undang-undang RI nomor 7 tahun 1974. Dia juga melanggar Pasal 45 UU RI No 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang memiliki muatan perjudian dengan ancaman pidana maksimal enam tahun," pungkasnya. (Isi)

PENUTUP

Asas legalitas dalam hukum pidana Indonesia memberikan garis kebijakan agar mewujudkan perlindungan hukum terhadap tindakan sewenang-wenang penguasa/penyelenggara negara terhadap kepentingan hukum bagi masyarakat dan hak asasi manusia. Maka sistem pembuktian berdasarkan KUHAP secara formil tidak lagi dapat menjangkau dan sebagai landasan hukum pembuktian terhadap perkara *Cyber Crimes* seperti perjudian via internet, sebab modus operandi kejahatan dibidang *Cyber Crime* tidak saja dilakukan dengan alat canggih tetapi kejahatan ini benar-benar sulit menentukan secara cepat dan sederhana siapa sebagai pelaku tindak pidananya. Oleh karena itu dibutuhkan optimalisasi Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Kelemahan perangkat hukum dalam penegakan hukum pidana khususnya perkara *Cyber Crimes* banyak memiliki keterbatasan. Hal demikian dapat dirasakan seperti apabila kejahatan yang terjadi aparat penegak hukumnya belum siap bahkan tidak mampu (gagap teknologi) untuk mengusut pelakunya dan alat-alat bukti yang dipergunakan dalam hubungannya dengan bentuk kejahatan ini sulit terdeteksi.

Dalam kasus perjudian via internet, aparat penegak hukum dalam menangani kasus perjudian yang dalam hal ini termasuk dalam kejahatan *cybercrime*. Haruslah sudah menggunakan UU no 11 Tahun 2008 karena dalam perjudian via internet sudah diatur didalamnya, jadi sudah tidak perlu menggunakan KUHP pasal 303 dan UU 7 Tahun 1974

tentang perjudian karena sudah diatur dalam UU ITE.

DAFTAR BACAAN

Buku Literatur:

- Budi Raharjo, Pernak Pernik Peraturan dan Pengaturan Cyber space di Indonesia, Aditama, Jakarta, 2003.
- Ahmad M Ramli, Prinsip-prinsip Cyber Law Dan kendala Hukum Positif Dalam Menanggulangi Cyber Crime, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Jakarta, 2004.
- Alice Hewing, Something for Nothing: A History of Gambling, 1996.
- Stanford Wong dan Susan Spector, Gambling Like a Pro, 1997
- Bambang Sutiyoso, SH. M.Hum, PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM, Disertasi Fakultas Hukum UI, 2008.
- Ahmad M Ramli, Prinsip-prinsip Cyber Law Dan kendala Hukum Positif Dalam Menanggulangi Cyber Crime, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Jakarta, Desember 2004.
- Agus Raharjo, Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2002.
- Drs. Sasangka, SH., MH. dan Lily Rosita, SH., MH, Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana, Bandung, 2003.
- Adami Chazawi, 2006, Hukum Pembuktian Tindak Pidana Korupsi, Ghalia Indonesia, 2006.
- Subekti, Hukum Pembuktian, Pradnya Paramita, Jakarta, 1983
- Subekti dan Tjitro Sudibio, kamus hukum, catatan XII, pradnya paramita Jakarta 1983
- M. Yahya Harahap, "Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP: pemeriksaan Sidang Pengadialan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali". Edisi Kedua, Sinar Grafiaka, 2000
- Edmon Makarim, "Telematic Law, Cyber Law, Media, Communication & Informati-

on Technologies”, Seminar Nasional Cyber Law 2000 halaman 437, Grand Hotel Preanger, Bandung, 2000.

Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE), Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia, Maret 2008

Saifudin Aswar, Metode Penelitian, Pustaka Pelajar, Jakarta, 2003. Sato, “Seni Internet Hacking Uncensored”, Jasakom, 2004

Website

<http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/articles.html>

<http://liputan6sctv.com/judibolamarakdilingkunganmahasiswa/>